no.638

GAME MACHINE

アミューズメント通信

JULY 15, 2001

体は有様 来年4月施行で、新 らかにされた。 中間法人は公益法人の ような監督官庁による認 可を必要とせず、設立、 運営することができる。 その他設立、運営に必要 な規定も定められた。 中間法人法では中間法

新制度スタート の基金を必要とするが、 の基金を必要とするが、 の基金を必要とするが、 は、 は無限責任中間法人ではそ の社員になれないが、有 の社員になれないが、有 なることができる、など

共同開発の「ガンサバイバー2」披露

ナムコがカプコン、カトウ製作所と合同展



世代 位法人)では「公益に は人と定義されている は明確に中間法人とし で、業者の共通の利益 で、業者の共通の利益

世月を開始した 世月を開始した





なぺめし



とを有機ビれ

て提し開Kるソモ

通常総会

宮崎県アミューズメント施設営業者協会(有坂川三会長、会員八社)は 四月二十九日、宮崎市内 四月二十九日、宮崎市内 四月二十九日、宮崎市内 のリバーサイドホテルフ の単常総会を開き、任期 の全役員を留任とした。 明念会には五社が出席し

前年。

様子の 組織拡充と健全育成 組織拡充と健全育成 とする。 を対したものとなってい が、計画は、会員拡充と健全育成 が、計画は、会員拡充と健全育成 が、計画は、会員拡充と組織 が、一方を事業 が、一方を表したものとなってい

第三種郵便物認可

今期出店

業務 用

第三種郵便物認可

「ゲームマシン」のウェッブサイト

http://www. ampress.co.jp/ ニュースレリース、資料の送り先は

editor@ampress.co.jp

下滋部長、下は「電脳戦機バーチャロン4」の展示のようす

2001年7月15日 第638号

行政書十

台

数基準



部の色ぐAアはわと術、予 の映系女nタエれコなら 大像の性jlレるンどら

2001年7月15日 第638号

上と下の写真はいずれも「ノスタルジ

1114 IV

てん荷モしモ庭な



事少年指標的に参加した。 「本学生を対した。 「本学生を対した。」 「本学生を対した。」 「大学など、、一般的に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般に参加した。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、、一般にある。」 「大学など、一般にある。」 「大学など、一般にある。 「大学など、一般になる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学なる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学ななる。 「大学なる。 「大学ななる。 「大学なる。 「大学ななる。 「大学なる。 「大学ななる。 「大学なななる。 「なる。 「な

とくにゲームと見直すほか、見直すほか、一場直を成講座と

で説明があった。 で説明があった。 で説明があった。 で説明があった。

W005

| 同名の新

お気軽にお問い合わせください

大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13

phone 0 6 - 6 7 4 4 - 1 2 8 3 fax 06-6744-1235

〒578−0976

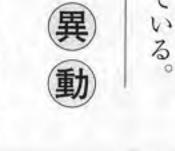
プレイヤーがしてみたい伝説のゲーム、名作ゲーム、懐かしいゲーム 1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします 毎週入れ替えても1日たったの333円です

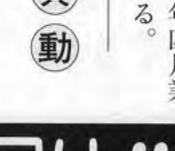
安京エイリアン、魔界村、ミサイルコマンド、与作とゴン平、ルパン3世、ワープ& ワープ ……など 1,000タイトル以上 レトロ基板専用デスク ☎06-6746-1943

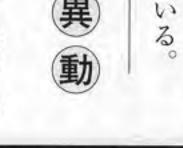
IPMブロック、悪魔城ドラキュラ、アルゴスの戦士、ウルトラ警備隊、グラディウ ス、クレイジークライマー、サムライ(侍)、シーソージャンプ、ジービー、TTスペ

もめ界られ監族確









親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



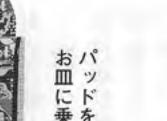
新感覚プライズゲーム機

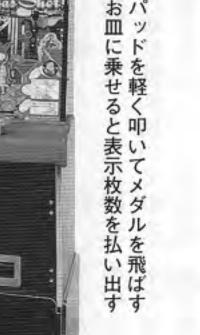
Controlley

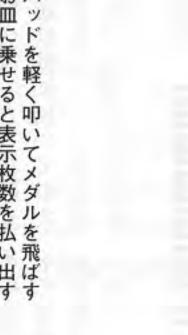


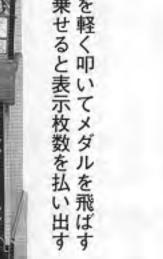


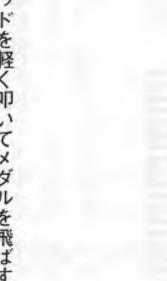










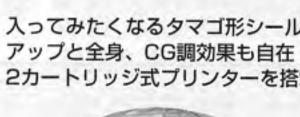




ラッキークレーンDXⅢ

リング1個から重量感ある景品まで、

バケットの強弱設定が可能!!



アップと全身、CG調効果も自在!! 2カートリッジ式プリンターを搭載



東京営業所 〒105-0013 東京都港区浜松町2-10-11 浜喜ビル1F ☎03-5733-4355 FAX.03-5733-4351

Vand 2

2001年7月15日 第638号

75 ボ

カルプが

できている。 を従むなり、 のの影響が を従むなり、 を従むなり、 をがれている。 をがれている。 をがれている。 をがれている。 をがれている。

れし制て能や業分のでは、いの対る項素正外設営デ

、携帯 のネ

変なの一普 化ったとかに

に「の下るに般た比給期ヒ陥業売、売結ユゲ率と的ッ

2001年7月15日 第638号

た週今

自め真発

少のな信産

あししるい、範化国出こま回々

のの場ずとにお。をへた消のに

とがよう とから とがよう とがよう とがよう とがよう

るな環識な鈍況体環っにしゲた品開る界の。体境しいくの質境たくたしたに発この業

たアと品マ家てとピ積つ不に

第三種郵便物認可

必ムっ採中いいレメは

な業っで国点M 功動いめ展有業

とシな統にくきOミるO

に抑ればはムの整業

新時代のマシンを生み出す トータルサプライヤー・・・・・・エイブルコーポレーション スーパーライブボディ

チャンスシリーズ第8弾

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構) エイブル 株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

エイブル

セタ/エイブル

あを本内開キ

はるンパると規なるロソ。つ格と

が 消耗品 などなど できるが できるが 一カーに ある。

通化の

に対す る提言



すしあざらし ぬいぐるみ

入数5種70個入 OP価格 30,000円



キャラクターおしゃべりタイマー

第三種郵便物認可

株式会社工工工

間い合わせは すぐお電話かFAXで 電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744 ರಾಶ್ವರ್ವಕ್ಕೆ artificity and the contract of t



ラブひな コレクションフィギュアサマーバージョン セガ社

なる、しのぶ、むつみの3人の キャラが水着で砂浜に横たわって



スーパーホース

ぬいぐるみ名馬シリーズVer. 3

GIの名馬で兄弟のナリタブラ イアンとビワハヤヒデの2頭のぬ いぐるみアソート。大型景品で前 後の長さ約



アフロ犬 コレクションぬいぐるみ システムサービス

アフロ犬のキャラクターの中か ら人気のある4タイプをセレクト したぬいぐるみのアソート。サイ



だぁ!だぁ!だぁ!ぬいぐるみセレクション システムサービス

アニメ漫画「だぁ!だぁ!だぁ !」からルウくんやネコキャラな ど3種類をアソートしたぬいぐる み。サイ



©川上美香・講談社・NHK・NEP21・総合ビジョン

BIGパイル地 ハローキティベビードール

エイコー タオル地素材を使用したキティ のぬいぐるみ。ピンク、イエロー、

ブルー、グリーンの4色あり、高



ゴン太クラブ アロハぬいぐるみ エイコー

アロハシャツを着てサングラス を頭にのせたゴン太と仲間たちの 花形など4種類(改良による仕様 変更あり)



CGONTA CLUB/SUNRISE

ポケットモンスター ベルトホルダーぬいぐるみ バンプレスト

ポケモンキャラ4種のぬいぐる み。背中部分をシートベルトやリ ユックのベルトに巻きつける。高

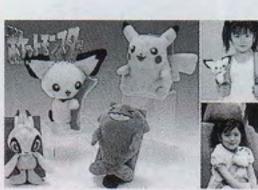
ドラえもん ミニテーブル

ドラえもんとドラミちゃんの顔

をテーブル(24キン)にしたもので

3種類。吊り下げパッケージ(33

バンプレスト



プライズフォーラム

釣り落とした魚は大きい 取れなかった景品は惜しい













OP価格 30,000円





株式会社 工一一 AM販売部 〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13 TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235



※写真と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

TOMY





Stern's "Austin Powers"

International Trade Show

3			
	Asian Amusement Expo'01 (Hong Kong)	Jul.	11-13
	TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Jul.	12-15
000	Salex 2001 (Sao Paulo, Brazil)	Jul.	20-22
000	EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul.	25-26
0	China Amusement Expo'01 (Beijing, China)	Aug.	1-4
000	Expolonia'01 (Warsaw, Poland)	Sept	.11-13
000	Gamexpo'01 (Budapest, Hungary)	Sept	. 19-21
000	JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept	.20-22
000	FER Interazar'01 (Madrid, Spain)	Sept	.26-28
000	Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct.	3-4
000	AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct.	4-6
000	Preview 2002 (London, UK)	Oct.	10-12
000	29th ENADA (Rome, Italy)	Oct.	10-12
000	World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct.	17-19
000	AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov.	9-11
000	IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov.	14-17
1		The state of the s	

2002

EELEX 2001 (Moscow, Russia)

IMA'02 (Nurnberg, Germany)

Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)

第三種郵便物認可

の原本人年の日本というでは、「一点など、「一点な

ながらの年 当利ンイるもをらP合で し一サン。広、うA意、

B・ガマシェ氏

2001年7月15日 第638号





ZET0のおでかけセット

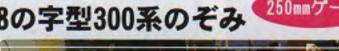
●おでかけトミカは、ワンパッケージタイプの動く定置式ライドです。 回転するパトライト、サイレン音も子どもたちを本当のトミカに乗っている気 分にさせてしまいます。 ●設置スペース/主な仕様

2000×3000 (とってもコンパクト) 定員2名 (大人1名・子ども1名) 電源 入力AC24V 50/60hz 301va

伊藤忠産機株式会社

●商品に関する問い合わせは環境・エネルギー課 麻生まで







・新型車輌の『700系ドクターイエロー』も大人気です。『おでかけトミカ』と組み合わせることによりトミカ・プラレールの世界を手軽に演出できます。

●主な仕様/シングル走行型 定員2名(大人1名・子ども1名)



●プラレールシリーズの車輛を遊具として開発しました。実際に乗れるプラレールです。 コインオペを採用していますので手間がかかりません。

カー・消防車の4機種です。 設置場所によりレイアウトも変更可能です。

定員2名(大人1名・子ども1名) 電源 入力AC24V 50/60hz 301va





※商品は改良のため、仕様等は予告なく変更することがありますのでご了承ください。



インターネット販売実施中! カトウ製作所ホームページ上にてポケットリフターの 販売を実施中!詳細はホームページ上に記載して

おりますので是非アクセスしてみて下さい。



で最大限に集客効果を発揮します!

デミ用リフトロックキット新発売!

○ ファンシーリフターデミ用リフトロックキット 与までのファンシーリフターシリーズでは、ゲーム終了時に リフターが下がっていましたが、このキットを使用すれば ゲーム終了時のリフター位置をキープします!これでお客様 への「とれそう感」がより一層アピール可能です!

○ ファンシーリフター、ファンシーリフターエクセル、 ファンシーリフターミュー用リフトロックキットも 好評販売中!ご注文の際にはご使用になる機種名を お申し付け下さい。

¥38,000 (送料込み)



אלוולין אלוולין

大型ロケーションに最適!ピーク時 のインカムに差が 出ます! 2人同時プレイ可能! 但し同じリフターを 2人では狙えません。

仕様 ●幅1680mm×奥行1185mm×高さ1950mm



ココガ

φ40ステンレス球 を弾くゲーム内容 は迫力十分!一度

やったら病みつき になります!

スキル性&偶然性が

高いのでプレイヤー にとれそう感を

ココガ

小型景品を15~30コ

※景品の大きさによって変わります。

小景品と大景品 を併用して使用

景品を使用するか

アピール!

当社製品のご使用にあたっては「景品単価の上限を守ってご使用願います。」

題

セガ社から「ビーチスパイカーズ」

ビーチバレーで

4人格闘「スパイカーズバトル」も



題



旭精工のコイン払い出し機(コインホッパー)は、



謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

コンパクトホッパー SK-595G

第三種郵便物認可

ISO 9001 LIACA-079

旭精工(株)岩槻工場はISO9001 認証を取得しました

スクレバータイプホッパー WH-2

あらゆる機器にご対応できるよう各種取り揃えております。

大型ホッパー DH-750

信頼と技術のふれあい

PHONE:03-3401-6181

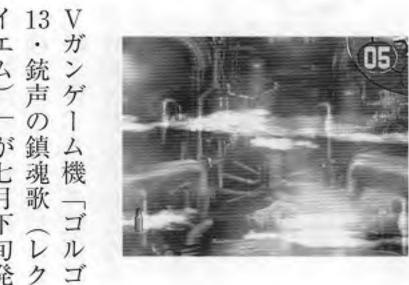
FAX:03-3408-7420 ホームページ: http://www.asahiseiko.com 2001年7月15日 第638号



狙撃ゲーム「ゴルゴ13・銃声の鎮魂歌」

標的の動き多彩

ナムコ、メダル機「ファンキューブ2」も







ファンキューブ 2

旭精工のコイン選別機(コインセレクター)は、 あらゆる機器に対応できるよう各種取り揃えております。













Quality Assurance
ISO 9001
LIACA-079 旭精工(株)岩槻工場はISO9001 認証を取得しました

信頼と技術のふれあい

FAX:03-3408-7420 ホームページ: http://www.asahiseiko.com

謹告●当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

Game Machine's Hit Games 25

	T١	/ゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWAR
	前回	機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATIN
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 V S ジオン (カプコン/バンプレスト Naor Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)8.
2	2	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega)
3	-	カプコン VS SNK プロ (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 Pro (Capcom) …6.
4	7	ストリートファイター Ⅲサードストライク (カプコ: Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom) ························5.
_		ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/ヤガ社 Naom

ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カブコン/セガ社 Naomi) Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega) ······5. 63 ミスタードリラー グレート (ナムコ) 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco) ······5.54 ゼロガンナー 2 (彩京 Naomi) Zero Gunner 2 (Psikyo)-------5. 29 スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) ザ・キング・オブ・ファイターズ2000(SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK)5. 25 プロギアの嵐(ケイブ/カプコン) Progear (Cave/Capcom) ·······5. 14 ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy) -------5. 13 パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega)4. 78

Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)------------------------4. 55 バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) ························4.44 テトリス (セガ社) 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)4. 30

対戦ホットギミック 3 (彩京)

Giga Wing 2 (Takumi/Capcom) ·······4. 29 ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami) ·······4. 13 カプコン VS SNK (カプコン Naomi)

Capcom vs. SNK (Capcom)4. 11 パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom) ···········4. 06 ギャルズパニック S2 (カネコ)

ギガウイング 2 (タクミ/カプコン)

Gals Panic S2 (Kaneko)4. 04 スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco)4. 03 ソウルキャリバー (ナムコ)

Soul Calibur (Namco) -------4, 00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc. 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気 と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、 (RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

前 機種名(メーカー名) 回 MODEL (MANUFACTURER)

評価(RATING)

1	1	太鼓の達人(ナムコ) Taiko no Tatujin (Namco)7.90
2	2	ヴァンパイアナイト (SD/DX)(ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco)7.55
3	3	ポップンミュージック 6 (コナミ) Pop'n Music 6 (Konami)
4	5	ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega)
5	4	シャカっとタンバリン! (セガ社 Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega)
6	7	ドラムマニア・フォースミックス (コナミ) Drum Mania 4th Mix (Konami)
7	9	スリルドライブ 2 (2 P / S D / D X)(コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)
8	8	タイムクライシス 2 (SD/DX/S)(ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
9	6	東京バス案内(セガ社) Tokyo Bus Route (Sega) ····································
0	10	モーキャップボクシング (コナミ) Mocap Boxing (Konami)
1	11	ザ・警察官(コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami) ····································
2	13	バーチャファイター 3 tb (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega)6.00
3	17	コンフィデンシャルミッション (SD/DX)(セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega)
4	12	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (D X / U P)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)
5	14	ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス $(2P)(コナミ)$ Dance Dance Revolution 5th Mix $(2P)$ (Konami) ················5. 45
6	16	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
D	_	狙撃 (コナミ) Silent Scope EX (Konami)
8	22	キーボードマニア・サードミックス (コナミ) Keyboard Mania 3rd Mix (Konami)

■ てリプロアーケートケーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

		Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)9. 37
2	2	チャオッピ! (オムロン) Chaopi (Omron) ····································
3	3	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)
4	4	キャンバスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron)
5	5	めちゃキレイ! (アトラス) Mecha Kirei! (Atlus)
6	6	フォト&シール・スーパーキララ (メイクソフトウェア)

Hitomi (アイエムエス)

Hitomi (IMS)-------6, 69

DIN EN ISO 9001 JIS Z 9901 Certificate: 01 100 008466

それが 🎛 です。

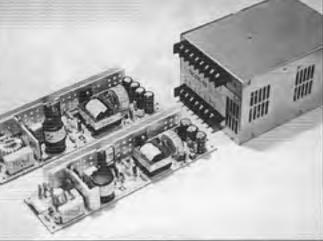
【ISO-9001認証取得】

源の設計・製造・販売メー スイッチングレギュレータ スイッチングレギュレータ カーです。

60W/75W/90W

No.0158-61010-002

※納期・価格等詳細については、 弊社担当(鈴木・佐野) 迄お問



[ENCシリーズ]

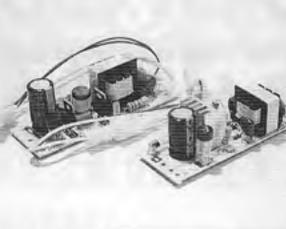
入 力: AC90~132V 単出力: 12V/24V 容 量:30W/50W/100W/ 120W/150W その他出力電圧製作可

その他出力電圧製作可 JET認証取得済 Na 0159 61010 002 No.0158-61010-003 [ENC300シリーズ]

入 力: AC90-132V

AC180-264V 単出力:5V/12V/15V/24V/ 30V/36V/48V

容 量:300W JET申請中



入力:AC24V DC12V/24V ローコストタイプ [DPS-10] 15~20W [DPS-8] 6~10W

1K·2K·3KVA(NEB)

ESDEN INDUSTRIAL CO.,LTD エスデン産業株式会社

本社:〒141-0032 東京都品川区大崎3-18-7 TEL 03-5740-8695 FAX 03-5740-8696 工場: 〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995 E-mail: esden@nifty.ne.jp

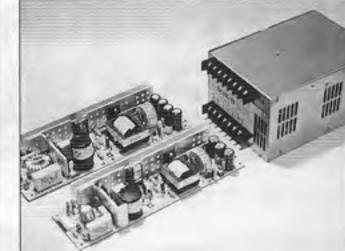


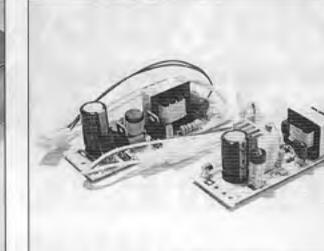
なにるよ内にて

入 力: AC90~264V 豊富な経験・豊かな実績・スピー ディーなOEM設計と高まる信頼性、 容 量:25W/40W/50W/

JET認証取得済 N= 0159 61010 002

い合せ下さい。







[NEA/Bシリーズ] ノイズエリミネータトランス

(ノイズ低減トランス) 屋内用乾式自冷式 入出力: AC100/200V切換可 単相·50/60Hz·B種

容量: 100·200·300·500VA(NEA)

ESDEN

http://homepage2.nifty.com/esden/

英文版業界ニュース



のエイリアン軍と地球連合軍が戦う3D戦車ゲームです。プレイヤー 同士が協力・対戦プレイできたり、エイリアン軍と地球連合軍のどちら でも自機が選択可能なので、飽きのこない刺激的なプレイを提供します。 CPU戦車の参戦や、プレイ中に現れるアイテムなど、いろんな戦術が 楽しめ、プレイヤーの熱く激しい戦いを可能な限り実現します。

エイリクシラロシャ

SEGA® 株式会社 1777

SNK Returns Suita, Osaka

SNK Corp., Tokyo, an Aruze subsidiary, announced that it will return its head office again to Osaka and establish a Tokyo subsidiary. Upon becoming an Aruze branch, SNK moved its head office to Daiba, Tokyo, where Aruze, Adores and Seta are also located. However, as a result of SNK filing for protection under the bankruptcy law on April 2, its relations with Aruze worsened leading to the discontinuation of communication between the two companies. Hence the decision to return the SNK head office to Osaka.

SNK Corp., 1-6, Enokicho, Suita, Osaka, 564-0053 phone (81) 6-6339-5123 SNK Tokyo Branch Fuji Annex Bldg. 1-12-6, Nishi-Shinbashi, Minato-ku, Tokyo 105-0003 phone (81) 3-3504-8515

Aruze, however, still owns 50.9% of SNK's stocks, and shows no intention to transfer them to Eikichi Kawasaki, the former chairman of SNK. When Aruze became a major holder of SNK in February 2000, Aruze's president, Kazuo Okada, accordingly became SNK chairman in April. However, probably due to the conflict with SNK's top management, he resigned as SNK chairman in April this year. In his place, it was decided that Jun Fujimoto (former president of Seta), who nearly became executive manager of Aruze, be despatched from Aruze as SNK's director.

SNK posted ¥31,674 million in non-consolidated revenue and ¥37,578 million in net loss for the fiscal year ended March 2001 (¥30,483 million in revenue and ¥8,540 million in net loss in the previous year). The large loss is due to the inclusion of a special loss of ¥25,621 million. The loss has swollen as a result of the liquidation of arcades, bowling centers and overseas subsidiaries, the inclusion of appraisal loss arising from handheld "NEO-GEO Pocket".

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,130 million, down 12.9%, arcade operation ¥4,913 million, down 58.1%, new pachinko/pachi-slot machines ¥18,824 million, and others ¥208 million. Home

> **Game Machine** Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress. co.jp/ © 2001 Amusement Press, Inc.

video accounted for minus ¥375 million, since its returned products were more than sales.

Since SNK became an Aruze subsidiary, the sale of pachinko/pachi-slot machines was newly added to its lines of business. In the coin-op games category, the manufacture/sale of not only conventional "NEO-GEO" game software but also of pachi-slot type medal games were also added. This was because Aruze thought that SNK could be turned into a highly profitable enterprise by converting SNK's chief business into pachinko manufacture/

This, however, failed. Moreover, the loss-making home videos division including "NEO-GEO Pocket" increased the overall loss. Also, with Aruze taking SNK's best coin-op "NEO-GEO" game developers and forcing others to resign from the company, the number of hit games fell dramatically. There were 1,066 SNK employees in March 2000 and this number had fallen to 314 one year later.

Thus, Aruze's attempts to reconstruct SNK have failed, and SNK went bankrupt. In spite of this, Aruze continues to be SNK's parent company and one of its major creditors. This makes it extremely difficult for other creditors to cooperate in SNK's reconstruction, and this may eventually mean the closure of SNK. However, it remains unclear as to what concrete steps SNK will take.

Namco Enix, Square In **Software Tie-Up**

Namco Ltd., Enix Corp., and Square Inc., Tokyo, announced on April 23 that they have entered a comprehensive cooperative arrangement in view of the rapidly increased cost of home video game development and the deteriorating profitability of software manufacturers. Concrete details of the tie-up were announced on June 18.

Namco is developing not only coinop videos but also home video game software such as "Tekken" series for



Sega Unveils New Videos

Sega Unveils "Contents Strategy" Sega Corp., Tokyo, held a meeting to explain its "Contents Strategy" on June 5, and also held its second coin-op game private show this year on June 8. Tetsu Kayama, Sega's Co-COO, explained, "Sega's goal is tp not only lead the world in coin-op videos, but also become the world's No. 1 company in the home video game software and network video game software

Sega held coin-op game private shows on May 18 and June 8. At the private show in May, it introduced "Virtua Fighter 4", "Beach Spikers", "Club Cart", "Wave Runner GT", 'Spikers Battle" and "Super Major League". At the private show in June, it unveiled "Alien Front". "Virtual-On 4 (Force)" and "Walk a Dog". All these are new videos with shipment dates between June and September. The operators and distributors who visited the show were impressed again by Sega's powerful R&D capability.

At the meeting on June 5 to outline its "Contents Strategy", Kayama said, "At the E3 we unveiled game software for the "PS2", showing that we can develop software more quickly than any other SCE third party. By continuing to supply excellent game software to every platform, Sega will become the largest software supplier



At the three companies' meeting for announcement (I-r), Square's Hisashi Suzuki, Namco's Kyushiro Takagi, Enix's Keiji Honda

in the home videos arena. In the coinop videos category, we are currently developing the system board "NAOM" 3" as a sequel to "NAOMI 2", thereby expanding the market by increasing the number of new games in this genre.

SCE "PS" and "PS2". Enix is known for "Dragon Quest VII" for the "PS", and Square for the "Final Fantasy" series, etc. for the "PS2". All of them are hit makers. However, as the technical capabilities of home video consoles increase so to does the cost of game software development putting great pressure on profits. The tie-up is meant to solve this problem. According to the announcement,

the three companies will cooperate in the following areas (1) network games, (2) overseas sales, and (3) software for mobile phones. For the network games, the three companies will jointly develop the "Play On-Line" business. It will start in North America and Asia. As for overseas game software sales, they will establish joint sales units in the most attractive overseas markets. They will thereby improve efficiency of their overseas sales. Regarding game software for mobile phones, although Namco is already marketing such software, the three companies will cooperate in this area from here on.

They will also examine the possibility of the joint development of arcade games. As a first step, it was already agreed that Enix and Square will license their characters for use as prizes for Namco coin-op machines.

It was also agreed upon that Masaya Nakamura, Yasuhiro Fukushima, and Masahumi Miyamoto, the major shareholders in the three companies, will mutually own 4~5% of the other two companies' shares. The aim of this is not to aggressively assert themselves as shareholders, but to boost profitability by mutual coop-

With the specifications of the latest consumer platforms exceeding that of coin-op videos, game developers are forced to use ever more sophisticated computer graphics (CG). However, if the game play is poor, it will not become a hit. Although there seems to be a distinction between R&D teams that concentrate on performance and those that emphasize game play, there is a tendency for the latter to be neglected by investors and others who cannot understand the game.

FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) **!! DELUXE VIDEOS** & SIMULATORS (Reconditioned)

FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933